NES - LG - FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INSTRUCTION MANUAL

ocean®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value.Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

© PSYGNOSIS 1991
LEMMINGS™ is a registered trademark of Psygnosis Ltd.

Precautions

1) Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.

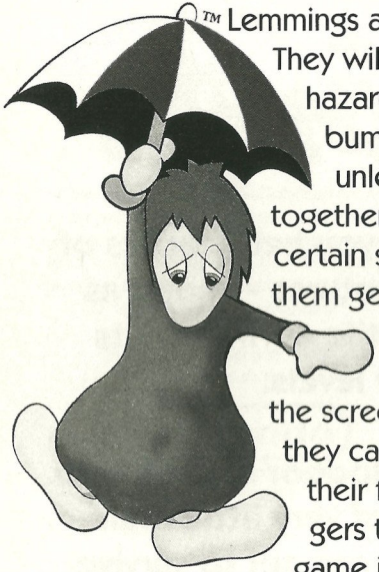
2) This is a high-precision game. It should not be stored in very hot or cold places. Never hit it, drop it, or take it apart.

3) Avoid touching the connectors, and do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.

4) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

An intriguing game in which you help hordes of mindless but delightful creatures - known as Lemmings - to escape hostile environments in over 100 play levels.

Lemmings drop through a trapdoor in each level and, as they are creatures of very little brain, they need all the help they can get to survive the dangers that lie within.



™ Lemmings are very cute but also very dumb. They will mindlessly walk off cliffs, into water, hazards and traps or they will mill around bumping into walls or other obstacles unless you help them get their act together. You can assist them by giving them certain skills and powers that will help them get through each level of the game. Once you have assigned skills (shown as icons on the bottom of the screen in each level) to certain Lemmings they can use those skills to help them and their fellow Lemmings cope with the dangers that surround them. Each level of the game is an increasingly difficult environment that the Lemmings must navigate. At each level you have a different number of skills available for assignment; you have different times available for mastering that level and you have

varying numbers of Lemmings that you must save to complete that particular level.

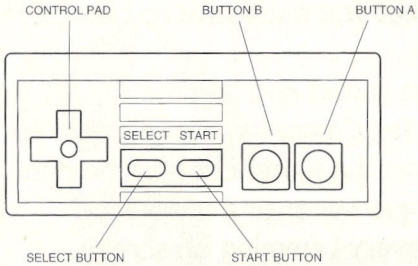
A quick brain, the ability to plan ahead and lifetime's dedication to the Save A Lemming Campaign are required to get the right Lemming to perform the right action at the right time. A forgotten Blocker, a rogue Miner or a misplaced Bridge could spell disaster for every Lemming on screen.

GETTING STARTED

To start Lemmings:

Insert the Lemmings Game Pak and turn on your Nintendo Entertainment System.

After a few seconds, press the START button to begin game. You may exit the introduction scene by pressing the START key when the Lemming has strolled to the right of the screen.



BEFORE PLAY COMMENCES

Load Lemmings in the usual way until you see the Main Menu Screen.

Lemmings is organised into four increasingly difficult game categories: FUN, TRICKY, TAXING and MAYHEM. The FUN category is designed to familiarize you with the game concept and how to work with Lemmings skill attributes. You don't have to start with this category: you can go directly to any of the higher skill categories but we suggest that you begin

with at least a few of the levels in the FUN category to get the feel of the game before proceeding to the more difficult categories. TRICKY, TAXING and MAYHEM increase in difficulty, with the MAYHEM level being the most difficult.

The four icons at the bottom of the screen on the Menu Page are from left to right:-

START - Start Game.
NEW LEVEL - Enter password to bypass a completed level.
FUN/TRICKY/TAXING/MAYHEM - Change the difficulty level
MUSIC/FX - Select Music or sound effects.

Use the left and right cursor keys to position the pointer over the icon required. Pressing button A, B or SELECT will either start the game, display the password screen or toggle between the music and sound effects.

When the pointer is over the difficulty icon pressing the up or down cursor keys will increase or decrease the current difficulty level.

Pressing the START key on the menu page will start the game regardless of the icon you are currently pointing at.

NEW LEVEL

This screen allows you to enter a ten character password. Use the up and down cursor keys to change the character above the flashing cursor and use the left and right cursor keys to move to the next or previous character position.

Pressing the START key will enter the password.

THE INFORMATION SCREEN

This screen displays a map of the level you are about to play, the name of that level, the number of Lemmings that will be released, the number you must save, the release rate of the Lemmings and the time available to complete the task.

Pressing buttons A, B, SELECT or START on this screen will take you to the game play screen.

GAME CONTROLS

Use the cursor keys to control the on-screen cursor. This cursor will change shape when you are assigning a task to a Lemming by selecting one of the following icons:-

CLIMBER -
Climb vertical surfaces

FLOATER -
Uses an umbrella to ensure a happy landing

BOMBER -
Blow up a Lemming

BLOCKER -
Stop other Lemmings from walking past this point

BUILDER -
Build a bridge containing up to 16 bricks

BASHER -
Dig horizontally

MINER -
Dig diagonally down

DIGGER -
Dig vertically

PAUSE ICON -
Pause game

NUKE 'EM ICON -
Blow up all Lemmings on screen.

Each icon except for Pause and Nuke has a number above it to indicate the number of times that icon may be used.

To select an icon use the left and right cursor keys while holding down Button B.

To get a Lemming to perform a task press BUTTON A when you have highlighted him with your cursor.

Pressing BUTTON A when the Pause or Nuke icon is selected will automatically perform that action regardless of the position of your screen cursor.

The game may also be paused by pressing the START button.

COMPLETION SCREEN

After you complete each level you are shown a password on screen. Make a note of it, as you will be able to go directly to that level when you play Lemmings again and don't wish to re-play a level you have already mastered.

HINTS AND TIPS

*Some screens cannot be dug, bashed or mined. (e.g. Metal.)

*A Lemming who is made a Floater or Climber will retain that skill until it dies.

*Lemmings will stop building if they reach a solid object or bang their heads.

*A Lemming will turn around if it bangs its head whilst building.

*Pause the game when you play a new screen to help you decide on an appropriate strategy. You may scroll the screen whilst in pause mode.

WARNING

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Précautions d'emploi

1) Assurez-vous que votre console NES est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer une cartouche.

2) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console NES.

4) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

Un jeu plein de rebondissements au cours duquel vous aidez des hordes de créatures charmantes mais insouciantes (connues sous le nom de Lemmings) à échapper à des environnements hostiles sur plus de cent niveaux de jeu !

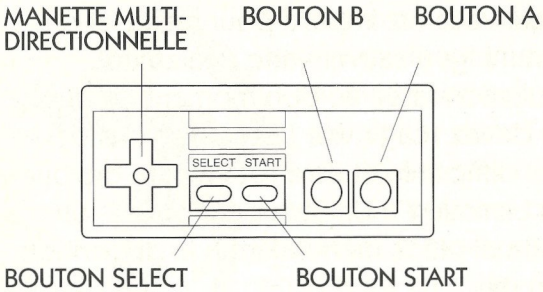
Les Lemmings tombent dans une trappe à chaque niveau et, comme ces créatures ont une toute petite cervelle, elles ont besoin de toute l'aide qu'elles peuvent obtenir pour survivre aux dangers qui les attendent.

Les Lemmings sont adorables mais incroyablement stupides. Leur insouciance les conduit à tomber des falaises, à se précipiter dans l'eau et dans des pièges de toutes sortes, ou bien à tourner en rond en se cognant contre les murs ou d'autres obstacles, à moins que vous ne les aidiez à se reprendre en main. Secourez-les en les dotant de pouvoirs et d'aptitudes qui les aideront à traverser les différents niveaux du jeu. Une fois que certains Lemmings sont pourvus de ces aptitudes (elles sont indiquées sous forme d'icônes en bas de l'écran), ils les utilisent pour surmonter les dangers qui les entourent ou pour tirer d'affaire leurs congénères. Chaque niveau présente un environnement incroyablement difficile à traverser pour les Lemmings. La quantité d'aptitudes disponibles est différente à

chaque niveau ; le temps qui vous est imparti pour maîtriser un niveau et le nombre de Lemmings à sauver varie également.
Pour que le Lemming en question fasse au bon moment ce que vous attendez de lui, vous devez réagir vite ! De plus, vous devez être capable de prévoir les difficultés et être totalement dévoué à la campagne "Sauvez Un Lemming" ! Un Stoppeur oublié, un Mineur espiègle ou un Pont mal placé mèneraient à la disparition de chaque Lemming sur l'écran.

PREPARATIFS

Pour commencer la partie :
Introduisez la cartouche de jeu Lemmings dans votre console NES et mettez celle-ci sous tension.
Après quelques secondes, appuyez sur le Bouton START pour commencer la partie. Pour ne pas regarder l'introduction jusqu'à la fin, appuyez sur le Bouton START lorsque le Lemming s'est déplacé jusqu'à la droite de l'écran.



AVANT DE COMMENCER LA PARTIE

Après avoir suivi les instructions précédentes, vous verrez apparaître l'écran Menu.

Ce jeu est organisé en quatre catégories de difficulté croissante : FUN (Facile), TRICKY (Complexe), TAXING (Difficile) et MAYHEM (Destruction Totale). La catégorie FACILE est destinée à vous familiariser avec le concept du jeu et la manière de gérer les aptitudes attribuées aux Lemmings. Vous n'êtes pas obligé de commencer par là et il ne vous est pas interdit d'aller jouer directement dans une catégorie plus ardue ; nous vous

conseillons, néanmoins, de commencer au moins quelques niveaux dans la catégorie FACILE, pour vous habituer au jeu avant d'attaquer des catégories plus difficiles. TRICKY (Complexe), TAXING (Difficile) et MAYHEM (Destruction Totale) présentent des difficultés toujours croissantes, le niveau MAYHEM étant, bien entendu, le plus difficile.
Voici, de gauche à droite, les fonctions des quatre icônes en bas de l'écran Menu :

START (Départ) : pour commencer la partie.

NEW LEVEL (Nouveau niveau) : pour indiquer le mot de passe afin de passer directement au niveau désiré.

FUN/TRICKY/TAXING/MAYHEM : pour changer le niveau de difficulté.

MUSIC/FX (Musique/Effets sonores) : pour choisir entre la musique et les effets sonores.

Utilisez la manette multidirectionnelle vers la droite ou vers la gauche pour sélectionner l'icône désirée. Appuyez sur les Boutons A, B ou SELECT pour commencer la partie, afficher

l'écran du mot de passe ou bien passer de la musique aux effets sonores.

Lorsque vous sélectionnez l'icône de difficulté, utilisez la manette multidirectionnelle vers le haut ou le bas pour modifier le niveau de difficulté.

Lorsque vous êtes sur l'écran Menu, appuyez sur le Bouton START pour commencer la partie, quelle que soit l'icône sur laquelle vous vous trouvez.

NEW LEVEL (NOUVEAU NIVEAU)

Cet écran vous permet d'entrer un mot de passe de dix caractères. Utilisez la manette multidirectionnelle vers le haut et le bas pour modifier le caractère situé au-dessus du curseur qui clignote et appuyez vers la gauche et la droite pour vous déplacer sur le caractère suivant ou précédent.

Appuyez sur le Bouton START pour valider le mot de passe.

ECRAN DES INFORMATIONS

Cet écran affiche une carte du niveau dans lequel vous allez jouer, le nom de celui-ci, le nombre de Lemmings qui y arrive, le nombre que vous devez sauver, la vitesse d'arrivée des Lemmings et le temps imparti pour terminer votre tâche.

Appuyez sur les Boutons A, B, SELECT ou START pour revenir à l'écran de jeu.

LES COMMANDES

Utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur à l'écran. Il change de forme lorsque vous attribuez une tâche à un Lemming en sélectionnant l'une des icônes suivantes :

GRIMPEUR
Pour escalader les surfaces verticales.

FLOTTEUR
Utilise un parapluie pour garantir un atterrissage réussi.

EXPLOSION
Pour faire exploser un Lemming.

STOPPEUR
Empêche les autres Lemmings de le dépasser.

BATISSEUR
Pour construire un pont comprenant jusqu'à 16 briques.

COGNEUR
Pour creuser en surface.

MINEUR
Pour creuser en diagonale vers le bas.

TERRASSIER
Pour creuser en profondeur.

ICONE PAUSE
Pour interrompre la partie.

ICONE D'ANNIHILATION
Pour faire disparaître tous les Lemmings de l'écran.

Un chiffre au-dessus de chaque icône (à l'exception de Pause et Annihilation) indique le nombre d'utilisations possibles de cette icône.

Pour sélectionner une icône, utilisez la manette multidirectionnelle vers la gauche ou la droite tout en maintenant enfoncé le Bouton B.
Pour faire exécuter une tâche à un Lemming, appuyez sur le Bouton A après l'avoir sélectionné.

Si vous appuyez sur le Bouton A lorsque l'icône Pause ou Annihilation a été sélectionnée, cette action sera automatiquement réalisée quelle que soit la position de votre curseur sur l'écran.

La partie peut également être interrompue en appuyant sur le Bouton START.

ECRAN DE FIN

Vous obtenez un mot de passe, après chaque niveau terminé. Prenez-en note afin de pouvoir commencer directement à cet endroit lors d'une prochaine partie, ce qui vous évite de rejouer un niveau que vous connaissez déjà.

TRUCS ET ASTUCES

* Certaines fonctions ne sont pas disponibles sur certains écrans : par exemple, creuser le métal ou cogner dedans.

* Un Lemming transformé en Flotteur ou en Grimpeur garde cette aptitude jusqu'à sa disparition.

* Les Lemmings s'arrêtent de construire s'ils atteignent un objet solide ou se cognent la tête.

* Un Lemming fait demi-tour s'il se cogne la tête pendant qu'il est en train de construire.

* Interrompez la partie lorsque vous commencez un nouvel écran pour décider plus facilement de la stratégie correcte. Vous pouvez faire défiler l'écran lorsque vous êtes en Pause.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 10H A 13H

ET DE 14H A 18H

Voorzorgsmaatregelen

1) Zet het Nintendo Entertainment System altijd eerst uit alvorens er een cassette in te doen of uit te halen.

2) Dit is een met veel zorg en precisie geconstrueerde spelcassette. Bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla er niet tegen, laat hem niet vallen en haal hem nooit uit elkaar.

3) Raak de electrische contacten niet aan en zorg ervoor dat deze niet nat of vuil worden, want daardoor raakt het spel beschadigd.

4) Maak hem nooit schoon met wasbenzine, verfverdunner, alcohol of andere vluchtige oplosmiddelen.

Een intrigerend spel met meer dan 100 levels, waarbij horden hersenloze maar schattige wezentjes – die bekend staan als Lemmings – moeten worden geholpen aan vijandige omgevingen te ontsnappen.

In elk level komen er lemmings uit een luik vallen. En omdat deze diertjes maar weinig hersens hebben, kunnen zij alle hulp die zij maar kunnen krijgen goed gebruiken om de vele gevaren die zij tegenkomen te overleven.

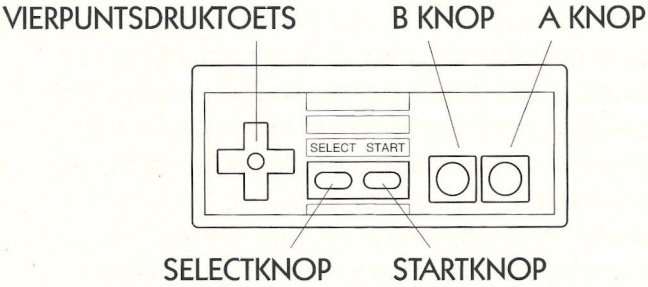
Lemmings zijn weliswaar schattige diertjes, maar ook heel stom. Zonder nadenken lopen zij van hoge rotswanden af, het water in en gevaren of vallen tegemoet en blijven zij wezenloos rondscharrelen, waarbij zij tegen muren of andere hindernissen opbotsen, totdat iemand ze op het goede spoor helpt. Help ze door ze bepaalde vaardigheden en krachten te geven om door elk level van het spel heen te komen.

Als die vaardigheden (welke in elk level in de vorm van iconen onderaan het scherm worden weergegeven) aan bepaalde lemmings worden toegewezen, kunnen zij deze gebruiken om de gevaarlijke situaties waarin zij en hun mede–lemmings verzeild raken te overwinnen. Steeds is elk level moeilijker te nemen dan het vorige. En in elk level zijn weer

andere vaardigheden beschikbaar; de tijd om een level onder de knie te krijgen verschilt ook steeds, evenals het aantal lemmings per level. Het vergt een snelle geest, het vermogen vooruit te denken en veel toewijding om elke lemming in het kader van deze "Red–de–Lemming"–campagne op het juiste moment de juiste dingen te laten doen. Een vergeten blokkeerder, een onbetrouwbare mijnwerker of een verkeerd geplaatste brug kunnen voor elke lemming op het scherm een ramp betekenen.

HET STARTEN VAN HET SPEL

Om Lemmings te starten:
Doe de cassette met Lemmings in het Nintendo Entertainment System en zet dit aan.
Druk na enkele seconden op de startknop om met het spel te beginnen.
Het inleidende scherm kan worden overgeslagen door op de startknop te drukken nadat de lemming naar de rechterkant van het scherm is gelopen.



VOORDAT HET SPEL BEGINT

Start Lemmings op de gebruikelijk manier totdat het scherm met het hoofdmenu verschijnt.

Lemmings kent vier moeilijkheidsniveaus die steeds lastiger worden: FUN (LEUK), TRICKY (LASTIG), TAXING (INSPANNEND) en MAYHEM (CHAOS). Gebruik de FUN–categorie om met het spel vertrouwd te raken en de verschillende vaardigheden voor lemmings te leren kennen. Maar het is geen vereiste in deze categorie te beginnen. Desgewenst kan meteen naar één van de

moeilijker categorieën worden doorgegaan. Het is echter raadzaam eerst enkele levels op FUN–niveau te spelen voordat er voor een hoger niveau wordt gekozen, teneinde aan het spel te wennen. TRICKY, TAXING en MAYHEM zijn veel lastiger en de MAYHEM–categorie is het moeilijkst.

De vier iconen onderaan het menuscherm zijn van links naar rechts:

START – Start het spel.
NEW LEVEL – Voer een paswoord in om voorbij een reeds uitgespeeld level te komen.
FUN/TRICKY/TAXING/MAYHEM – Verander het moeilijkheidsniveau.
MUSIC/FX – Voor muziek– of geluidseffecten.

Gebruik de linker– en rechterkant van de vierpuntsdruktoets om de wijzer boven de gewenste icoon te plaatsen. Druk op de A, B of selectknop om het spel te starten, het paswoordscherm op te roepen of tussen de muziek en de geluidseffecten heen en weer te schakelen.

Als de wijzer op de moeilijkheidsicoon staat, moet op de boven– of onderkant van de vierpuntsdruktoets worden gedrukt om het moeilijkheidsniveau van het huidige spel te verhogen of te verlagen.

Door in het menuscherm op de startknop te drukken wordt het spel gestart, ongeacht de icoon die op dat moment wordt aangewezen.

NEW LEVEL

Op dit scherm kan een paswoord van 10 letters worden ingevoerd. Gebruik de boven– en onderkant van de vierpuntsdruktoets om de letter boven de knipperende cursor te veranderen en de linker– of rechterkant daarvan om naar de vorige of de volgende letterpositie te gaan.

Het paswoord wordt ingevoerd door op de startknop te drukken.

HET INFORMATIESCHERM

Op dit scherm staat een kaart van het level waaraan moet worden begonnen, evenals de naam van het level, het aantal lemmings dat zal worden losgelaten, het aantal dat moet worden gered, de snelheid waarmee de lemmings worden losgelaten en de tijd die beschikbaar is om deze taak uit te voeren.

Als op de A, B, select– of de startknop wordt gedrukt, verschijnt het speelscherm.

BEDIENINGSKNOPPEN

De cursor wordt met de vierpuntsdruktoets bestuurd. Hij verandert van vorm als er aan een lemming een taak kan worden toegewezen nadat uit één van de volgende iconen is gekozen:–

KLIMMER –
Klimt tegen verticale oppervlakken op.

ZWEVER –
Gebruikt een paraplu om veilig te landen.

BOMBARDEUR –
Blaas een lemming op.

BLOKKEERDER –
Stopt andere lemmings die langs dit punt willen lopen.

BOUWER –
Bouwt een brug die uit maximaal 16 stenen bestaat.

RAMMER –
Graaft horizontaal

MIJNWERKER –
Graaft diagonaal naar beneden.

GRAVER –
Graaft verticaal

PAUZE–ICOON –
Pauzeert het spel

BLAAS–ZE–OP–ICOON –
Blaast alle lemmings op het scherm op.

Boven elk icoon, behalve die voor pauze en opblazen, staat het aantal keren dat hij mag worden gebruikt.

Kies een icoon met de linker– of rechterkant van de vierpuntsdruktoets en houd daarbij de B knop ingedrukt.

Om een lemming iets te laten doen, moet op de A knop worden gedrukt nadat hij met behulp van de cursor is aangewezen.

Als na het kiezen van de pauze– of de opblaas–icoon op de A knop wordt gedrukt, wordt deze actie automatisch uitgevoerd, ongeacht de plaats van de cursor.

Er kan ook gepauzeerd worden door op de startknop te drukken.

LEVEL UITGESPEELD

Na elk uitgespeeld level verschijnt er een paswoord op het scherm, Schrijf dat op, want daarmee kan direct naar het betreffende level worden gegaan als Lemmings later weer wordt gespeeld en de speler geen zin heeft een level opnieuw te spelen dat hij of zij al onder de knie heeft.

AANWIJZINGEN EN TIPS

* In sommige materialen kan niet worden gegraven (b.v. metaal).

* Een lemming waarvan een zwever of een klimmer is gemaakt blijft dat tot zijn dood.

* Lemmings houden op met bouwen als zij een massief voorwerp bereiken of hun kop stoten.

* Als een lemming tijdens het bouwen zijn kop stoot, keert hij om.

* Pauzeer voordat er aan een nieuw level wordt begonnen, teneinde even rustig na te denken over de te volgen strategie. In de pauzestand kan het scherm worden verschoven.

WAARSCHUWING

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

VRAGEN OVER NINTENDO – OF GAME BOY – SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo– en Game Boy–bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03402-5 10 45
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 12.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 tot 13.00 uur en van 14.00 tot 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad. Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Pak welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

OCEAN EUROPE LTD.

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PAR BANDAI

PRINTED IN JAPAN

IMPRIME AU JAPON

LEMMINGS™ IS A REGISTERED
TRADEMARK OF PSYGNOSIS LTD.